Volume 0 Numero Speciale

DOUBLE DRAGON 1 e 2

Doppia azione Arcade

GAME BOY

Altro gran divertimento portatile!

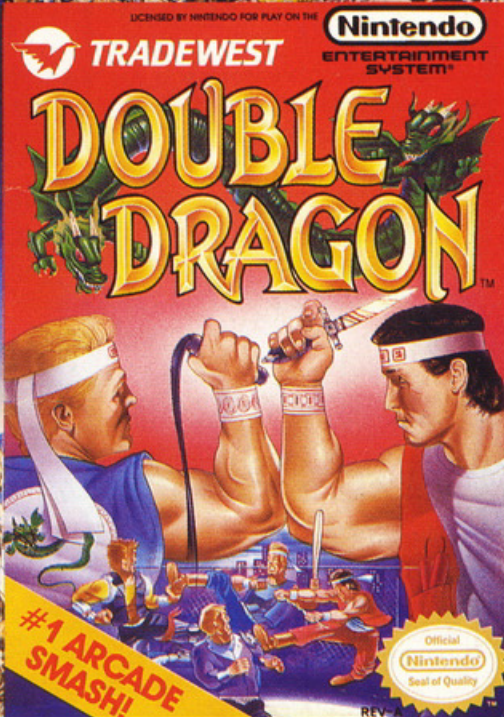
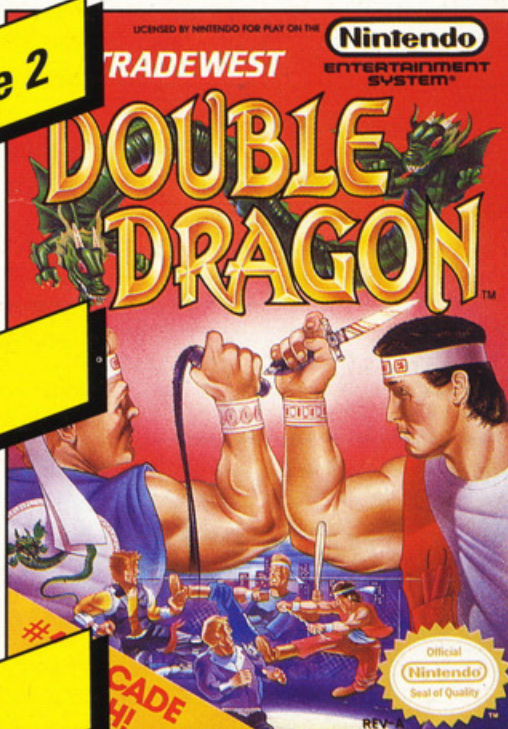
TIPS & TRICKS

Svelato il codice di Mike Tyson

NUOVI ARRIVI

Uno speciale natalizio da schianto!

Fai la tua scelta

Ecco una lista dello cassette attualmente disponibili per il tuo
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SERIE AVVENTURA

- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- The Legend of Zelda
- Zelda 2

SERIE AZIONE

- Airwolf
- Batman
- Cobra Triangle™
- Double Dragon 2
- Knight Rider
- Robocop
- **Silent Service................NEW**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli
- Wizards and Warrior

PROGAMMABLE SERIES

Non ancora disponibile in Italia.

SERIE SPORT

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Goal!
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- ProWrestling
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Skate or Die
- Slalom
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Volleyball
- Wrestlemania

Fai la tua scelta GAME BOY

GAME PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

PROSSIMI ARRIVI

SERIE ARCADE

- Alpha Mission
- Bionic Commando
- Bubble Bobble
- Castlevanvania
- Donkey Kong Classics™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Lolo
- Rush 'n Attack
- Section Z™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIE ZAPPER

- Duck Hunt™
- To the Earth™

PROSSIMI ARRIVI

Club Nintendo®
Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARON (Novara)

LA PAROLA A SUPER MARIO

Sommario

Ma davvero è già Natale? Quale migliore occasione quindi per dare inizio ad un formidabile quanto affollatissimo Club Nintendo? Con l'aiuto di Luigi, naturalmente e sempre che io riesca a distoglierlo dal mangiarsi da solo quel magnifico torrone!

Per fare di questo Natale qualcosa di veramente speciale, abbiamo pubblicato alcuni tra i giochi di più alta qualità che ci siano mai capitati. In cima alla lista ci sono le avventure a base di arti marziali, con una doppia razione delle bravate di Billy e Jimmy Lee nella serie del **"Double Dragon"**. Entrambi i giochi sono una vera bomba, e porteranno al NES alcuni dei momenti più eccitanti che si siano mai visti in sala giochi! E se non bastasse c'è il misterioso **"Black Manta"**, che se la vede con dei terroristi che sono davvero dei brutti tipi, nel nuovo gioco d'azione della Talto.

Per i fanatici dell'avventura, il periodo natalizio registra l'arrivo di **"Faxanadu"**. E ci sono misteri e problemi a sufficienza in questo gioco da tenervi impegnati per un bel pezzo del 1991! Il **"World Wrestling"** della Tecmo vi offre tutta l'atmosfera insuperabile e l'azione della lotta libera, ed infine **"Probotector"** della Konami vi garantisce altro divertimento degno di una sala giochi sul vostro schermo di casa! Tutti questi giochi sono recensiti in maniera esauriente in questo numero speciale, il che prova che Club Nintendo è l'unico posto in cui si possano trovare tutte le informazioni sugli ultimissimi giochi NES!

E attenzione - non ho ancora finito! Abbiamo quattro pagine di Sneak Peeks (Nuovi Arrivi), che vedono il ritorno di **"Mega Man"**, e una visita di Paperon de'Paperoni (bè, dopo tutto è Natale!), brevi recensioni video su **"Paper Boy"** e **"Spy vs Spy"**, due pagine delle notizie di Game Boy, ED INOLTRE alcuni tra i migliori consigli NES mai pubblicati! Vi posso garantire che non è stato affatto facile mettere insieme questo numero della rivista, ma sono sicuro che anche voi sarete d'accordo con me che ne è valsa la pena!

E visto che è Natale, ci saranno presto in circolazione molti nuovi possessori di un NES. Se conoscete qualcuno che il 25 dicembre riceverà l'apparecchiatura per videogiochi numero uno al mondo, allora non dimenticatevi di informarlo a proposito del Club Nintendo. E' per tutti coloro che possiedono un NES, oltre ad essere la fonte ufficiale, e la migliore in assoluto, di notizie sui nuovi Game Packs - c'è forse bisogno di aggiungere altro?!

Buon Natale a tutti!

Mario Luigi

Presidente	Super Mario
Direttore Responsabile	Daniela Manfrini
Editrice in Italia	Club Nintendo su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief
Fotografia	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Stampa	Catalyst Publishing England
Direzione e Redazione	Segreteria Club Nintendo Viale Baracca 20 28041 ARONA (Novara)
Registrazione	Tribunale di Verbania n.

Il viaggio che vi ha portato in lungo e in largo attraverso il grande mondo degli elfi è stato lungo e arduo, ma ora, state per tornare alla vostra città natale Eolis. Non vedete l'ora di rivedere la vostra famiglia e i vostri amici - forse otterrete pure un'udienza con il re...

Arrivate alle porte della città stanchi ed affamati. Non c'è nessuno ad attendervi, il che vi sembra un pò strano, ma poi non ci fate caso, ed entrate nel luogo che vi era tanto mancato. E' a questo punto che venite a sapere la terribile verità...

L'intero World Tree è stato invaso da mostri folli, meteore piovono dall'alto,i pozzi si stanno prosciugando, e la vostra gente è terrorizzata. La causa di queste atrocità è il Male, che vive al di là di World Tree, in un luogo dove nessuno ha mai osato andare. Siete sconvolti da quello che è successo e decidete di affrontare il Male e riportare la pace a Eolis...

IL COMBATTIMENTO CONTRO IL MALE

"Faxanadu" è il più recente di una serie di giochi di avventura di prima qualità, simile ai classici come **"Simon's Quest"** e **"Zelda II: The Adventure Of Link".**
Il vostro fine ultimo è trovare il Male e distruggerlo,il che riporterà la pace su World Tree e sulle città circostanti. Durante la vostra ricerca, dovrete parlare alla gente, comprare oggetti dai commercianti, fare incantesimi, esplorare l'enorme paesaggio, risolvere problemi e battervi contro mostri malvagi. E' un gioco molto avvincente, che vi consente di interagire con altri personaggi in un ambiente teatrale. E chiaramente non si tratta di un'avventura che avrà fine immediata!

QUALITA' DEL GIOCATORE

Mentre giochate potrete passare in rassegna le varie parti delle vostra doti di folletto. Punti ottenuti per esperienza, classe, livello di salute e di magia, così come tutte le voci correnti, possono essere elencate insieme alle vostre armi e ai vostri averi. Vi è concesso di trasportare solo un certo ammontare di oggetti, perciò scegliete in modo saggio!

I COMMERCIANTI

In molti paesi troverete commercianti che vendono oggetti diversi. Potete trovare negozi d'armi, d'armature, commercianti di scudi, magazzini di ferramenta, e negozi di chiavi. Ciascuno vende una vasta gamma di articoli specifici.

Ci sono pure maghi e esperti di arti marziali, che vi insegneranno ad usare le loro arti. In varie città e paesi ci sono pure saloon, ospedali e negozi alimentari.

Ovviamente per poter comprare qualcosa dovrete avere del denaro. Il re vi assegnerà una piccola fortuna prima che partiate per le vostre ricerche; e sarete pure ricompensati se distruggerete i mostri vaganti. Se siete veramente a corto di soldi, potete sempre vendere alcuni dei vostri averi...
Molti articoli si possono pure trovare lungo il percorso, alcuni di questi sono preziosissimi, e non si vendono da nessuna parte. Conservateli bene!

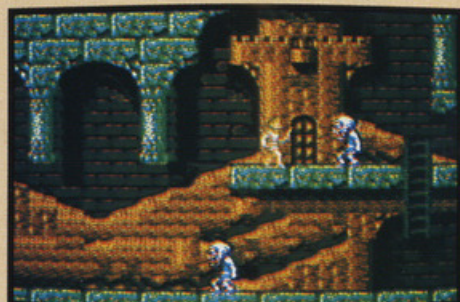
VISITA AL GURU

Visitando il guru in ogni città riuscirete a mettere insieme un codice, così da poter poi continuare il gioco. Inoltre, il guru è in grado di fare speciali magie, come ad esempio quella di passarvi di rango (purchè abbiate sufficiente esperienza!).

ALLA SCOPERTA DI WORLD TREE

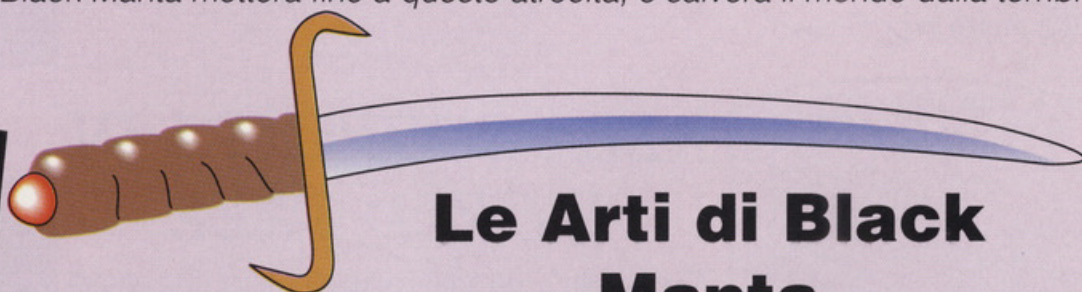
"Faxanadu" è un gioco magico, pieno di profondi misteri ed enigmi, e sequenze realistiche di interazione. Ciò significa che è in tutto e per tutto all'altezza dei vecchi giochi d'avventura, visto che si tratta di un gioco difficile ma ricco di soddisfazioni.

World Tree è un enorme dominio, infestato da creature mistiche, e fornito di un certo numero di paesaggi. E' essenziale disegnarsi una piantina, perciò è utile avere un amico accanto quando giocate.

Man mano che andate avanti nel gioco, vi troverete di fronte a problemi diversi. Come fare ad abbattere un muro? Dove trovare la chiave con il segno misterioso? Come in tutti i giochi d'avventura, il segreto sta nel far attenzione a tutti gli indizi che vi sono offerti, e nell'usarli per trovare luoghi ed oggetti nuovi.

"Faxanadu" è uno dei giochi più divertenti e avvincenti che abbiamo mai visto. Offre ore e ore di divertimento senza fine, ed è un gioco che non può mancare agli appassionati di avventura!

WRATH OF THE BLACK MANTA

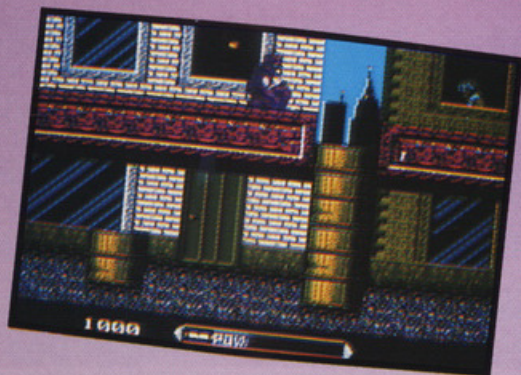
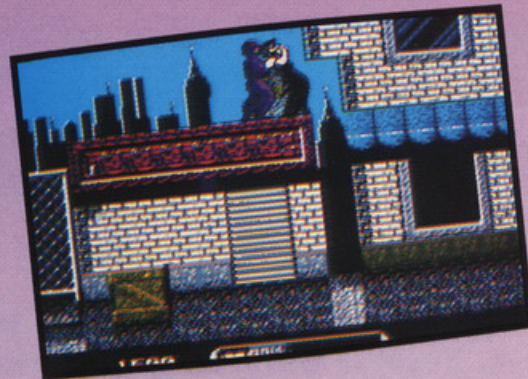
INel buio della notte, una figura solitaria balza fuori dalle tenebre, e cattura un informatore DRAT (Drug Runners And Terrorists). Rientrato di soppiatto nella sua base segreta, l'informatore presto cede al pressante interrogatorio dello straniero. Non può non chiedersi come facesse quella figura oscura e senza nome a sapere che cosa stava accadendo...

Il vigilante viene a sapere che dei bambini vengono rapiti dal DRAT per spacciare la droga - i bambini non danno nell'occhio come i malviventi che fanno parte dell'organizzazione terrorista. Sono decisi a inondare il mercato mondiale della droga di sostanze letali, che permetteranno loro di dominare il mondo. Servendosi di basi segrete da New York a Tokyo, DRAT pensava che niente avrebbe potuto andare storto. Ma si sbagliava:Black Manta è sulle loro tracce! I loro crimini ignobili e disumani lo hanno mandato in collera, così sta per iniziare un viaggio che lo porterà a fare più di una volta il giro del mondo. E non importa quanto ci vorrà, la furia di Black Manta metterà fine a queste atrocità, e salverà il mondo dalla terribile minaccia...

Le Arti di Black Manta

Forte come un toro, ma agile come un gatto, Manta è un uomo da temere, senza contare la sua spaventosa bravura nel ninjitsu e le sue arti magiche. Inizia la sua ricerca dotato di quattro poteri diversi, e ogni volta che completa un viaggio ne guadagna degli altri. Ha anche altre difese, incluse le frecce ninja e una spada corta, per far fuori velocemente i suoi nemici.

Alcuni poteri vengono usati più spesso di altri, per esempio il Potere dell'Ombra che crea un secondo Manta fantasma e che si rivela utilissimo contro i criminali più duri; il Potere dell'Invisibilità invece consente a Manta di superare i suoi ignari avversari. Altri poteri, come il teletrasporto, la trasformazione in fulmine e in ragno,non sono proprio così indispensabili, ma vi aiuteranno ad uscire dalle situazioni più difficili!

Alla ricerca di indizi.

"La Furia di Black Manta" è ben diverso dagli altri giochi di questo genere, poichè per passare di livello in livello, bisogna scoprire indizi diversi. Il ritrovamento di messaggi lasciati dai bambini più svegli vi porterà alle porte segrete, mentre il salvataggio di bimbi e l'interrogatorio degli informatori vi darà come ricompensa nuove informazioni. Fate attenzione a quello che vi viene rivelato - risulterà prezioso nelle fasi successive del gioco!

La battaglia contro il mondo della droga

Qualsiasi Manta in erba si trova di fronte cinque livelli diversi, che lo porteranno in giro per il mondo prima e poi alla sede centrale DRAT. Ogni livello contiene centinaia di sicari armati, e arcani ninjas, che sono in attesa del Manta per tendergli un'imboscata. Usando la sua gamma di abilità, il nostro eroe ninja dovrà superare mille difficoltà, sconfiggere i suoi perfidi avversari e salvare i bambini.

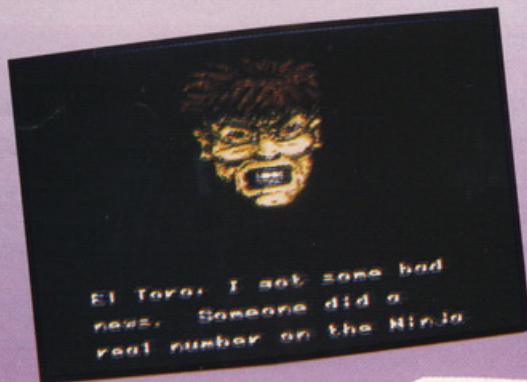
Il primo stadio si svolge nei sobborghi e nelle fogne di New York. Questo posto è pieno di stanze segrete, informatori e porte, che conducono a nuovi poteri o ad altri sicari pronti ad accogliervi!

"Tiny" controlla la strada che porta a Tokyo e i suoi ordini sono quelli di fermarvi - a qualsiasi costo. E' veramente enorme (controlla sul video!), ma, come si dice, più sono grandi più si fanno male quando cadono.

A Tokio i perfidi ninjas si buttano nella mischia brandendo spade e muovendosi nella notte su tappeti magici. La Terra del Sol Levante presenta molte più pericolose trappole e molti più nemici di prima, e Manta non ha molto tempo per pensare e per agire. E deve agire in fretta - bambini innocenti sono coinvolti in questo incubo, e chiedono a gran voce un salvatore.

Rio De Janiero, un ritorno in aereo a New York, e una visita al quartier generale DRAT e la ricerca di Manta è completa. Non è certo una cosa semplice, ma in quei luoghi esiste una minaccia a tutti i cittadini onesti del mondo, sotto forma di spaccio illegale di droga; e qualcuno deve pur porvi fine!

ATTRAZIONI CINEMATOGRAFICHE...

Una delle principali attrattive del gioco, a parte il gioco stesso che è irresistibile, sono le sequenze cinematografiche presenti tra i vari livelli. Gli effetti grafici colorati e dettagliati rendono il gioco avvincente, e trasmettono l'idea di uno scenario buio e freddo. I primi piani di Manta che interroga gli informatori e i bambini rendono il gioco più vivo, oltre a fornirvi nuovi indizi!

WORLD WRESTLING

Cari lottatori benvenuti all'avvenimento principale- quello che tutti aspettavamo! Al Tecmo Coliseum ci sono dodici lottatori in fila pronti a picchiarsi- tutto per il vostro divertimento! La folla urla impazzita- l'atmosfera è assolutamente elettrica! E ora, vi presentiamo i dodici ragazzi che vi faranno fremere d'entusiasmo con la loro forza bruta e le loro tecniche di lotta a livello professionale...

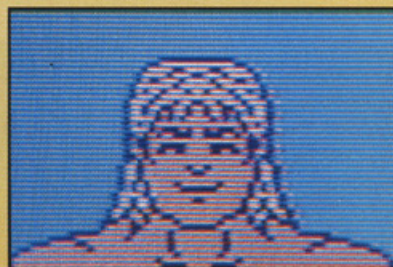
Akira Dragon

L'uomo che viene dal Giappone, il cui colpo di testa all'indietro spacca anche i crani più resistenti!

Boris Checknov

La sberla del gigante russo riduce in poltiglia le teste dure!

El Tigre

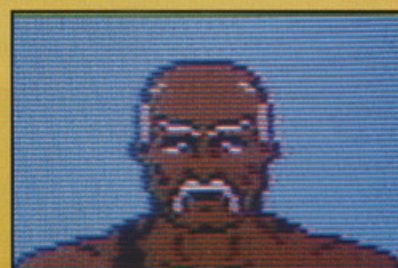
Arriva dal Messico, Tigre vince i suoi rivali con l'eccitante Salto all'Indietro.

Mark Rose

Il Tedesco è famoso per la sua abilità con il Northern Right Suplex.

Pat Gordon

Perfino i più forti lottatori non riescono a liberarsi dalla sua stretta Greca.

Julio Falcon

Con i suoi colpi violenti e salti mortali, il lottatore favorito dell'Equador è un duro rivale!

Rex Beat

Grande, cattivo e britannico, Rex batte gli avversari stendendoli a terra con il potente Salto Mortale!

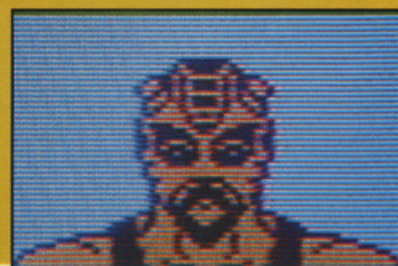
Randy Gomez

Violenti bombardamenti sono la specialità di questo Venezuelano.

Jackie Lee

Maestro delle arti marziali, conosce alcune mosse segrete!

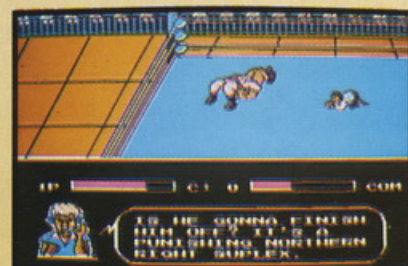
Dr Guildo

Arriva dagli Stati Uniti, questo dottore che distribuisce medicine molto alternative!

IN PALESTRA

Tutti e dodici i lottatori si sono allenati in palestra, alzando ed abbassando oggetti di ferro e raggiungendo il massimo della forma. Perfezione è il nome di questo gioco che prevede lo svolgimento di tutte le prove di forza a loro assegnate - e poi il loro ritorno per intraprenderne altre!

ATTRAZIONI MONDIALI ALLA PALESTRA DELLA TECMO

IL TITOLO MONDIALE DI LOTTA LIBERA DELLA TECMO!

Eccoci! In mezzo ad urla assordanti che coprono completamente il suono del campanello di inizio, Rex 'British Star' e El 'Striker' Tigre si gettano l'uno contro l'altro. Striker, che è più piccolo del suo avversario (6 piedi e 2 pollici) di soli due pollici, colpisce per primo con un salto all'indietro eseguito in maniera stupenda. Tuttavia, Rex si rialza - e ora è furioso! Alcune sberle in faccia, un calcio all'inguine e un colpo di testa mostrano che il Britannico fá sul serio!

La folla in questo momento fá il tifo per Rex - Rex ha bloccato Tigre con una vigorosa stretta punitiva,da cui il Messicano non riesce a liberarsi! Oh! Ce l'ha fatta! - Deve aver usato tutta la sua energia per riuscirci!

E ora Tigre procede con una stretta chiamata Morsa del Cobra! Rex non accenna ad arrendersi, ma sembra stia soffrendo dolori atroci! Che match movimentato!

Questo sembra pericoloso per la Star Britannica - Tigre lo ha afferrato lo alza all'altezza della testa e - oh no!! - lo ha proprio scaraventato fuori dal ring!

Pare che dovranno sistemare là i loro dissapori! Tigre si sta facendo strada faticosamente a pugni e calci,ma Rex è ancora in piedi - e ora ha afferrato Striker per i capelli, e lo ha sbattuto contro il palo! SEMBRA VERAMENTE DOLOROSO! Ora Rex è di nuovo sul ring, ma Tigre sembra K.O - ce la farà a rialzarsi prima di arrivare a venti...?

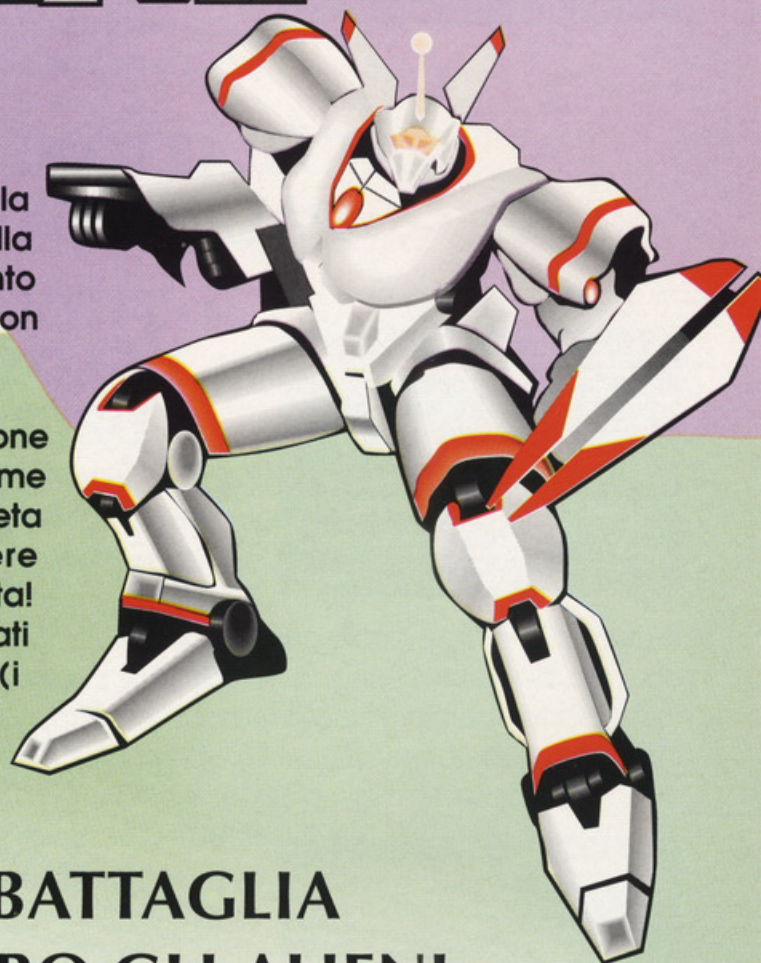
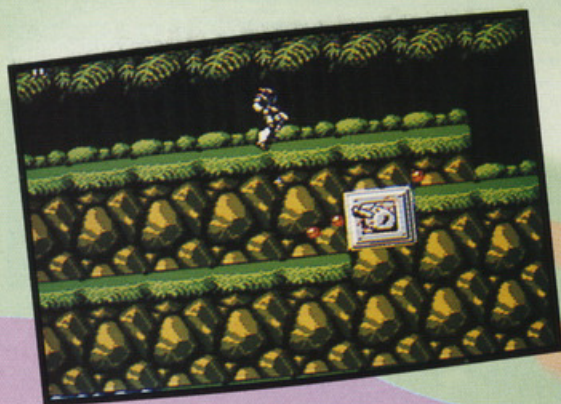
PRIMI PIANI CON LA TELECAMERA

Seguendo lo stile televisivo, Tecmo vi offre magnifici primi piani di combattimenti corpo a corpo secondo le tecniche migliori di lotta sul ring. Colpi violenti, salti mortali e movimenti giganteschi sono tutti descritti nei minimi dettagli - è tutto così reale, vi sembrerà quasi di poter allungare la mano e toccare i lottatori!

"Tecmo World Wrestling" - disponibile solo sul Nintendo Entertainement System. Bisogna essere più pazzi del Dottor Guildo per lasciarselo sfuggire!

PROBOTECTOR

Siamo nell'anno 2633, ed il mondo intero vive nella pace e nella tranquillità, libero dalle piaghe della guerra e delle malattie. La tecnologia ha raggiunto livelli così avanzati, che ormai la scienza convive con la natura in perfetta armonia...

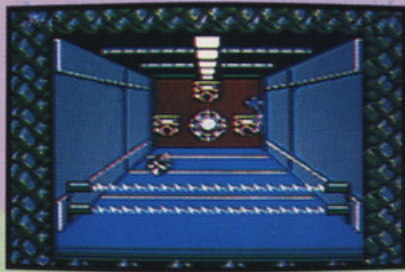
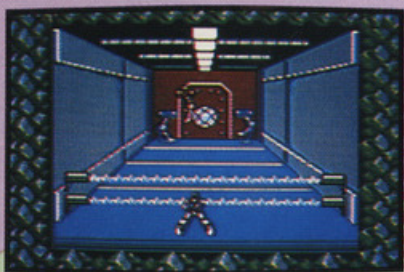
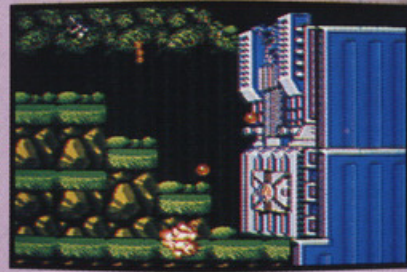
Ma ecco che appare una minaccia contro l'unificazione del mondo. Scienziati impegnati in ricerche segretissime scoprono che degli extraterrestri provenienti dal pianeta Apocalypse stanno progettando di distruggere l'umanità intera ed appropriarsi del nostro pianeta! Senza un solo momento di esitazione, gli scienziati inviano due androidi da combattimento (i PROBOTECTOR) sul pianeta alieno per eliminare questa minaccia...

LA BATTAGLIA CONTRO GLI ALIENI

Ci sono otto livelli che i Probotector devono attraversare combattendo, con azione veloce e frenetica, ed ognuno di essi è popolato di dozzine di robot alieni. Per difendersi, gli androidi hanno a loro disposizione un potente fucile a tecnologia avanzatissima, in grado di battere anche i peggiori capi alieni (se tutto va bene!). Per incrementare la potenza d'attacco, ci sono capsule di armi che, se raccolte, assegneranno ai nostri eroi un'arma speciale, come ad esempio il tiro rapido, le sfere infuocate, o i laser. Ci sono inoltre barricate e mega-bombe, le quali aprono la strada ai Probotector consentendo loro di raggiungere il livello seguente.

IL PIANETA APOCALYPSE

Apocalypse è fortemente protetto dai robot alieni, inviati dai capi extraterrestri per respingere l'attacco dei terrestri. Gli androidi dovranno dimostrarsi molto forti - si troveranno a fronteggiare situazioni che sarebbero istantaneamente fatali per un normale essere umano!

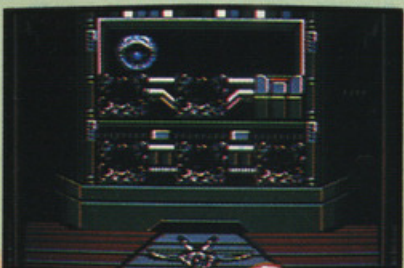
PRIMO LIVELLO

Gli androidi atterrano nel bel mezzo di una delle fitte giungle di Apocalypse, e gli alieni sono già lì pronti a tendere loro delle imboscate. I ponti sono stati minati con cariche esplosive, torrette di avvistamento con fucili automatici a raggi infrarossi sono state nascote nella vegetazione, ed inoltre, dovunque rivolgano lo sguardo vedono franchi tiratori che strisciano fuori dai cespugli. Le capacità degli androidi in campo atletico vengono messe alla prova fino al limite, mentre essi compiono le loro scorrerie in questa zona, guardandosi le spalle l'un l'altro, in caso di attacchi a sorpresa...

SECONDO LIVELLO

Correndo lungo i tunnel sotterranei, gli androidi Probotector dovranno far saltare catenacci e porte, nel tentativo di arrivare fino all'arma segreta degli alieni. I robot lanciano granate e sparano pallottole contro i nostri eroi, e le torrette spuntano fuori dal nulla - questi extraterrestri non si fermano davanti a nessun ostacolo pur di distruggere i Probotector!

TERZO LIVELLO

Le cascate che abbelliscono il livello numero tre in realtà nascondono battelli armati, e soffocano il rumore di un fuoco ininterrotto. Mentre avanzano a balzi sù per una ripida montagna, gli androidi faranno bene a stare attenti a dove mettono i piedi - un passo falso, e diventeranno storia vecchia!

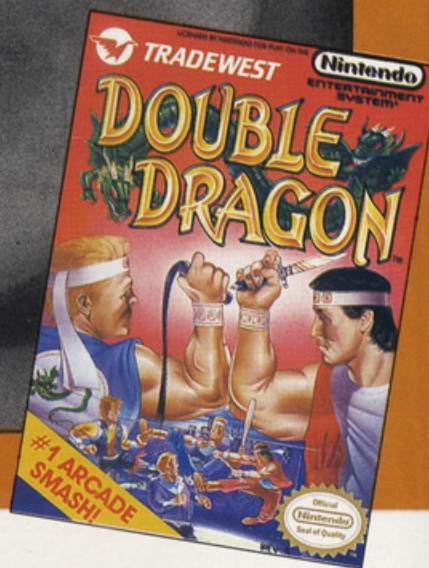
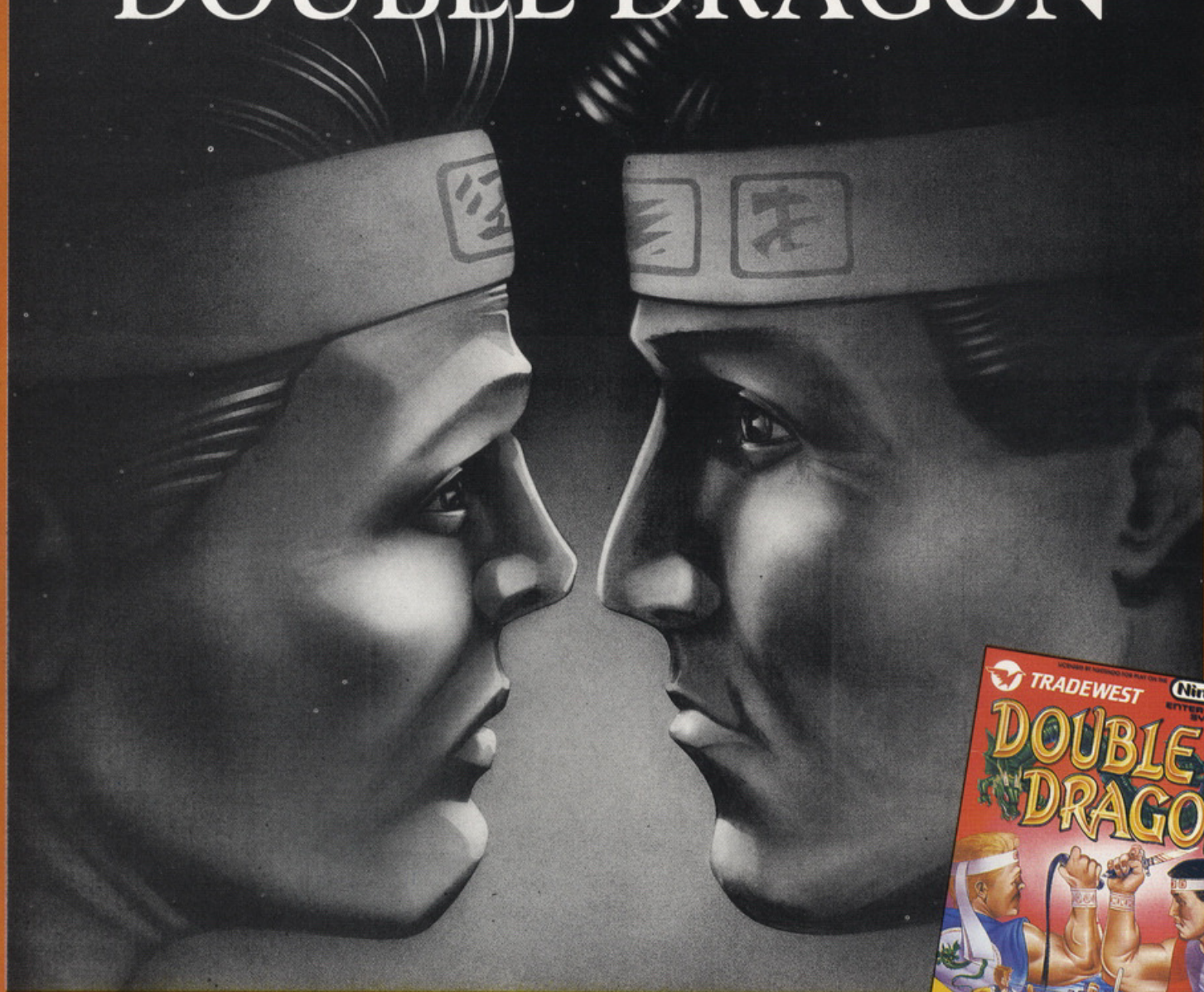
Apocalypse nasconde ancora trappole e sorprese, come trabocchetti su colline dalla cima innevata, spunzoni giganteschi, costruiti al solo scopo di infilzare visitatori indesiderati, e profondi burroni che sembrano non avere mai fine. Decisamente non è il posto più adatto per le vostre vacanze estive!!

I CAPI ALIENI

Al termine di ciascun livello, gli androidi dovranno affrontare un capo alieno - l'ultima e la più coriacea difesa in quello stadio. Ciascun capo ha un diverso punto debole, ed una volta che avrete scoperto di che cosa si tratta, non dovrete fare altro che distruggerlo..!

VERSIONE A DUE GIOCATORI

Gli androidi Probotector possono attaccare uno alla volta, od in coppia. Due giocatori ai controlli dei robot possono ottenere ottimi risultati, a meno che uno non cominci a prendersi tutte le armi per sé!

"Probotector", della Konami, è un gioco entusiasmante, adatto a chiunque abbia voglia di sparatorie avvincenti. Conosciuto nelle sale giochi come Contra, è in tutto e per tutto all'altezza della propria versione arcade, ed è decisamente un gioco da non perdere!

Il Perfetto DOUBLE DRAGON

Non si tratta di un drago finto. Questo è autentico. La versione perfetta di DOUBLE DRAGON. Il miglior gioco del Nintendo Entertainment System. Attualmente disponibile presso il tuo negozio di fiducia!
Fate tutto quello che potete per salvare Marian dalla selvaggia banda di strada del misterioso Boss Ombra.
Combattete come una furia con il Pugno, Colpi di Testa, Montanti, Calci Bassi, Tirate di Capelli e il temuto Atterramento che fa volare l'avversario sopra la spalla.
Quindi non perdete la versione perfetta di Double Dragon fornita dalla Tradewest.
Non accontentatevi di niente di meno.

PUNTEGGIO RECORD

COBRA TRIANGLE

Darren Pinchin	15	999,950	G.B.
Ronald V.D. Brink		997,300	Olanda
Jeremy Joris	15	997,050	Belgio
Jarg Hagedam		981,350	Germania
Patrick Dovig		911,150	Svizzera

GOLF

G Paternoster	25	-19	G.B.
Julie Allison	30	-15	G.B.
Mathew Bruce	13	-15	G.B.
Frabrice Caseiro	17	-14	Francia

GRADIUS

Alexandre Duphil	15	3,528,400	Francia
Peter Roth		2,654,100	Austria
Maria Jose Toyos		2,187,400	Spagna
Mark Piper	12	1,574,000	G.B.

GUNSMOKE

Cedric Reynaud	15	999,990	Francia
Julien Alexandre	12	838,970	Francia

KUNG FU

Christian Tschende	991,060	Germania
Patrick Jenni	983,580	Svizzera
Juan Carlos Martinez	589,000	Spagna
Christov Frederickx	561,190	Belgio
Kieran Redhead 12	534,780	G.B.
Stefan Gulteking	506,670	Austria

LIFE FORCE

Cedric Reynaud	15	413,900	Francia

LEGEND OF ZELDA

Alexandre Berach	14	0 LIVES	Francia
Mireille Bertheau	14	"	Francia
Laurent Grant		"	Francia
Patrick Law		"	G.B.

MACH RIDER

Fred Berry	557,820	G.B.
Bond Schmid	499,860	Austria
Sebastien Paillard	433,020	Francia
Thamas Kanrad	427,640	Germania

MEGA MAN

Simon Gauchot	9,999,900	Francia
Herman Hut	9,999,900	Olanda
Fabrice Pecaud	9,999,900	Francia
Peter Roth	9,999,900	Austria
Pieter Mestdagh	9,999,700	Belgio
Christophe Cerrato	9,965,800	Francia
Rene Harkema	9,902,900	Olanda

PINBALL

Yarrick Poth	840,160	Belgio
Fabienne Molmy	723,250	Francia

RC PRO AM

Vineesh Knurana	14	335,355	G.B.
Gregory Mennecier	13	271,941	Francia
Cuis Martinez		201,121	Spagna

RUSH N ATTACK

Martin V.D. Hoek	2,066,700	Olanda
Alejandro Faull	1,546,700	Spagna

TETRIS

Mark Eikema	999,999	Olanda
Christian Sedmeier	999,999	Germania

TROJAN

Bas Prenger		999,300	Olanda
Cuis Jarda		340,500	Spagna
Sebastien Cochet	15	154,200	Francia
Siegfied Fels		111,750	Austria

WIZARDS AND WARRIORS

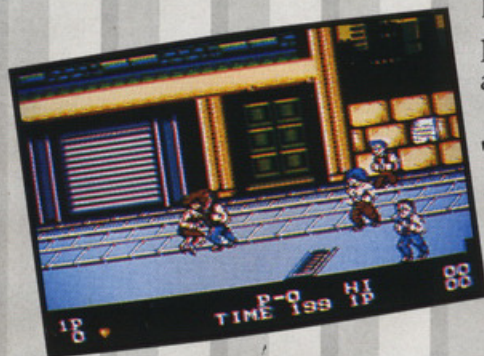
Jean-Pierre Magain	14	557,690	Francia
Steven Spelt		507,040	Olanda
Mathew Kid	10	503,140	G.B.
Gregory Laubert	13	370,305	Francia
Christian + Rupert Fraisl		321,670	Austria
Danny Hufschmidt		320,805	Olanda

OK, eccoti una classifica dei punteggi piú alti. Sei riuscito a fara di meglio? Bene, allora invia il tuo punteggio con nome, indirizzo, etá e una foto a: Club Nintendo, Punteggio Record, Viale Baracca 20, 28041 ARONA (Novara).

DOUBLE DRAGON

FAIDA FAMILIARE

Quando Jimmy e Billy Lee erano più giovani, erano inseparabili. Sono cresciuti insieme per le vie fredde e violente, imparando i trucchi delle arti marziali, per proteggersi dalle terribili bande di strada....

Ma i tempi sono cambiati. Jimmy ora è alla guida di una feroce banda tutta sua, nota come i Black Warriors, ed ha rapito la fidanzata di suo fratello - cosa di cui Billy non riesce proprio ad immaginare la ragione. Ma di una cosa Billy é certo per certa - salverà Marion, anche se questo dovesse significare affrontare faccia a faccia il suo stesso fratello....

"Double Dragon - The Original" è un adattamento del famosissimo videogioco arcade, che ha fatto dei fratelli Lee un vero e proprio oggetto di culto. Include tutte le caratteristiche che hanno reso l'originale un tesoro tanto ambito - ci sono quattro missioni mozzafiato, una entusiasmante versione per due giocatori, una montagna di calci e pugni da imparare a sferrare, e molto, molto altro ancora! Preparatevi a fronteggiare la furia del "Double Dragon - The original!"

IL PERCORSO DEL DOUBLE DRAGON

L'esperienza di Billy in fatto di risse di strada lo ha tirato fuori da molte situazioni difficili in passato, ma avrà bisogno di ben altra forza per costituire una seria minaccia per i Black Warriors! Inizialmente è in grado di aprirsi la strada a colpi di calci, pugni e testate, guadagnando in esperienza ogni volta che colpisce un nemico. Non appena tale esperienza raggiunge un certo livello, egli è in grado di eseguire una nuova mossa.

Tutti i potenti calci aerei fanno parte del repertorio di Billy; sono un po' più difficili da eseguire rispetto alle mosse normali, ma i risultati sono di gran lunga più devastanti!

I BLACK WARRIORS

La ciurma di poco di buono di Jimmy è una brutta banda, addestrata dal fratello di Billy a dominare le strade con il pugno di ferro. Dei Black Warriors fanno parte il gigante Abobo, il lanciatore di tamburi Lopar, Lynda dal frustino sferzante, e Chintai, Maestro di karatè. E poi, naturalmente, c'è il boss Ombra in persona - Jimmy Lee.

Alla fine di ciascuna missione, Billy dovrà affrontare uno dei Warriors più coriacei in una sfida senza esclusione di colpi. Perfino nel corso della prima missione, in cui Billy deve vedersela con Abobo, dovrà fare parecchia fatica!

COME UTILIZZARE LE ARMI

I Double Dragon Warriors non sono addestrati ad utilizzare armi; ma se i suoi nemici lasciano cadere una mazza od una frusta ai suoi piedi, Billy se ne servirà quasi sicuramente. Anche se sono più efficaci, le armi fanno acquisire un numero inferiore di punti in esperienza rispetto ai colpi sferrati, quindi utilizzatele solo quando è strettamente necessario.

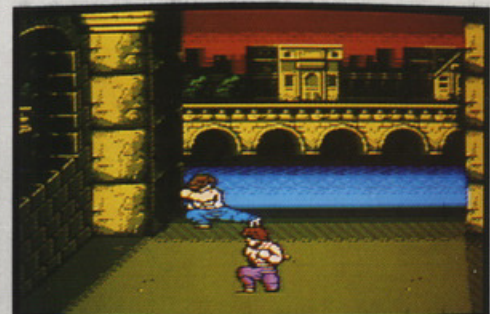
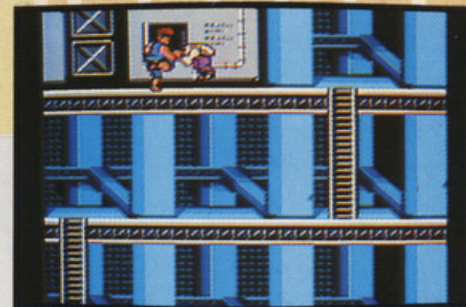
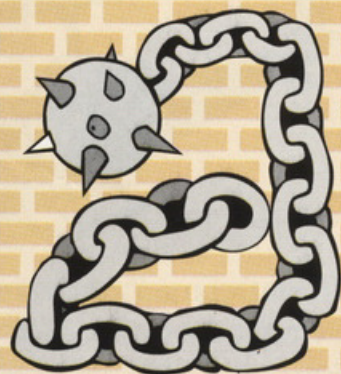
I COMBATTIMENTI DI STRADA

"Double Dragon - The Original" vi presenta le quattro missioni mozzafiato (livelli) del gioco a arcade, catturando in pieno l'atmosfera eccitante tipica della versione arcade da sala giochi, capace di far entrare in circolo l'adrenalina. Non sarà affatto un picnic, il farsi largo per queste strade dure ed infide - ma di sicuro vi divertirete un mondo a provarci! Le ricerche di Billy hanno inizio nei veri e propri bassifondi della città, un posto dove non vivono più neanche i topi. Qui potrà avere un primo assaggio di ciò che avverrà in seguito, inclusa un'imboscata da parte di Lynda e della sua banda di ceffi, ed uno scontro faccia a faccia (o forse sarebbe meglio dire stomaco?!) con Abobo! Se riesce ad attraversare i bassifondi, Billy si ritroverà in una Zona Industriale, dove Williams lo aspetta per impartirgli il proprio tipo speciale di trattamento punitivo, a base di mazze e granate. Per tutta la durata della seconda missione, Billy si ritroverà a scavalcare recinti, scalare muri, ed attraversare con un balzo enormi trabocchetti, fino a raggiungere la resa dei conti con Chintai, proprio in cima ad un gigantesco generatore.

Circondato da alberi e caverne, Billy deve quindi raggiungere l'ingresso segreto del nascondiglio del Boss Ombra. E non è un compito facile, visto che è attaccato da tutti i lati da praticamente tutti i membri rimanenti della banda! E come se non bastasse, Abobo fa una nuova apparizione, tuttaltro che gradita - e questa volta si porta dietro il fratello come rinforzo!

"Double Dragon - The Original" è un classico Game Pack, pieno di idee nuove e di azioni avvincenti.

VERSIONE A DUE GIOCATORI

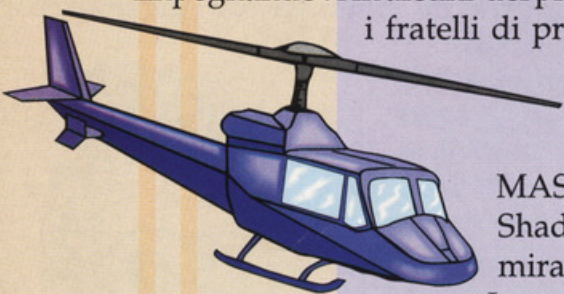
In aggiunta all'eccellente versione da arcade, Double Dragon contiene anche una delle migliori sequenze di combattimento "corpo a corpo" con cui ci sia mai capitato di giocare! Scegliete il vostro personaggio preferito, e quindi sfidate il NES, oppure un amico, in un combattimento davvero colmo diazione! Il che ci spinge a riassumere "Double Dragon - The Original" in una parola sola - Knockout!

ALCUNI ANNI DOPO...

Billy e Jimmy sono di ritorno pronti per nuove avventure - e questa volta sono alleati!E'da quando Jimmy ha abbandonato gli spietati Black Warriors che questi cercano di vendicarsi - e ora lo stanno facendo! Prima hanno cambiato nome e sono diventati i Black Shadow Warriors,poi sono andati alla ricerca di Marion - e questa volta l'hanno uccisa! Per di più ora pare che stiano per impadronirsi dell'intera città. Riusciranno i nostri "Double Dragon" Warriors a fermare questa banda di criminali...?

LE MISSIONI

Una novità di "Double Dragon 2" è che potete giocare con due giocatori contemporaneamente, impegnandovi in alcuni dei più grandi duelli mai visti in un videogame! Ciò permette ad entrambi i fratelli di prendersi una rivincita personale sulla banda di strada - ci sarà da combattere!

Il gioco ha anche tre diversi livelli di abilità - PRACTICE; WARRIOR, che è identico alla versione da sala giochi; e SUPREME MASTER, che è ancora meglio! Potrete riuscire a sconfiggere i Black Shadow Warriors solo sul terzo livello - e, forse, assisterete ad un miracolo commovente!

In totale ci sono nove 'missioni' che il duo "Double Dragon" deve eseguire. Incontreranno casi veramente difficili lungo il cammino; si troveranno a dover combattere in caverne semibuie, a dover guidare navi a vapore, elicotteri e tante altre cose. Ci vorrà tutto il loro sapere e tutta la loro esperienza per sconfiggere i Black Shadow Warriors, questa volta!

NUOVE TECNICHE

Sulla scia del primo "Double Dragon", i fratelli hanno a disposizione tutte le vecchie mosse - ed altre nuove, se non bastasse! Oltre ai calci aerei,agli atterramenti che fanno volare l'avversario sopra la spalla, ai pugni e alle tirate di capelli, Jimmy e Billy ora sono in grado di eseguire piroette a velocità ciclonica e super montanti che fanno letteralmente volare gli avversari! Queste nuove tecniche richedono precisione e tempismo, e i fratelli impareranno che col tempo e l'esperienza non sarà difficile metterle in pratica.

Come nella versione originale di questo Game Pak, anche qui si possono usare le armi. Tuttavia, ora, esse sono ancor più letali, per cui i nostri eroi devono stare attenti a non finire sotto tiro.

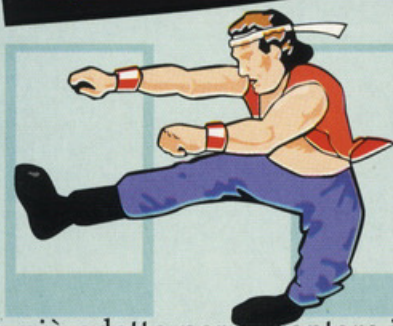
MISSIONE 1

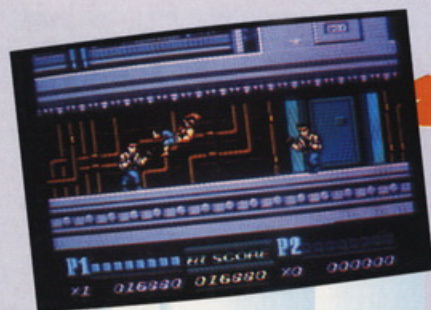
Tutto comincia qui! Entrate nel territorio dei Black Shadow Warriors, e fategli vedere chi siete! Vi attaccheranno da tutti gli angoli, quindi non strafate - limitatevi a farvi strada per raggiungere il tetto...

MISSIONE 2

Sul tetto troverete un eliporto - ma non prima di aver incontrato un certo numero di guerrieri ben addestrati che vi vogliono tendere un'imboscata! Attenti a non combattere vicino al bordo dell'edificio - i vostri avversari ne trarranno vantaggio se lo farete!

MISSIONE 3

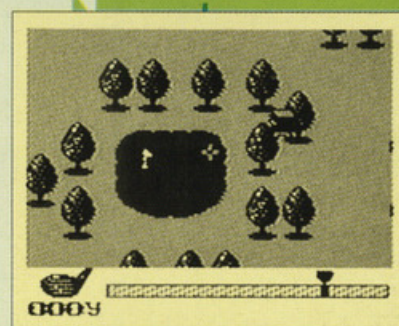
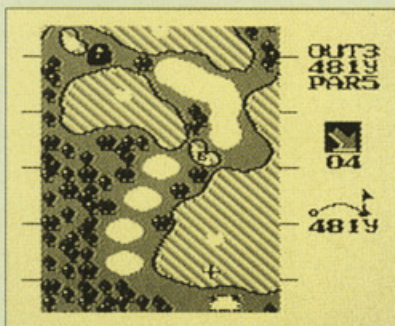
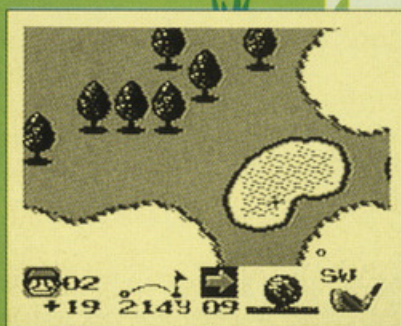
Un elicottero ondeggiante non è certo il luogo più adatto per affrontare i vostri brutali nemici - specialmente quando c'è una porta automatica che si apre nei momenti meno opportuni! Alcuni dei membri più della gang si stanno dirigendo verso la loro base sottomarina, e non si ricordano di avervi invitato alla gita, perciò non sarà un viaggio facile!

MISSIONE 4

La base marina dei guerrieri è un vero e proprio labirinto, con soffitti tanto bassi da far cadere a gambe all'aria chi vola in alto, perciò non esagerate! Delle ripugnanti creature tutte muscoli sono state messe in stato di all'erta per fermare tutti gli eroi in cerca di vendetta, e voi rientrate proprio in quella categoria!

Tempi duri- e siamo solo a metà del gioco! Ma, ce la potete fare: uscite di lì e vendicatevi nello stile del "Double Dragon"!

SCHERMI INTERMEDI

Avere una storia illustrata tra i vari livelli sembra essere la caratteristica di questo mese - e non c'è niente di meglio del "Double Dragon 2"! Le sequenze cinematografiche d'atmosfera sono avvincenti , vi sentirete così coinvolti nell'intreccio che sarà difficile smettere di giocare.

Mettetevi in pista sul più grande percorso da golf del mondo dei videogames con il Golf Nintendo, che viene offerto completo di versione a due giocatori, archivio, e persino un caddy che vi trasporta le mazze tra un Green e l'altro!

Sia il percorso giapponese che quello statunitense sono a 18 buche, ed ognuno ha i suoi ostacoli, fatti d'acqua, recinzioni, bunker, alberi e per di più anche il fattore vento da prendere in considerazione. Per eseguire il vostro tiro, dovete prima di tutto sistemare il mirino a croce, quindi scegliere lamazza ed imprimere imprimere il colpo. Potete eseguire una serie di colpi incredibilmente versatili - potete impartire alla palla una traiettoria curva, un effetto smorzante, eseguire un lancio rasoterra od una palla alta. Tutto questo consente al professionista più esperto di utilizzare tiri compositi in modo da ottenere punteggi di gran lunga sotto il par!

Non appena raggiungete il Green, ecco che salta fuori il Putter, e potete concentrarvi per mettere la pallina in buca. Le frecce indicano la pendenza dell'area, che dovrete controbilanciare con la mira. Se riuscite ad ottenere un Birdie (uno sotto il par) o un Eagle (due sotto), allora il vostro Caddy vi farà un bell'applauso - e se andate in buca con un colpo solo c'è qualcosa di ancor più speciale ad aspettarvi!

La vostra posizione e le statistiche con i vostri risultati vengono registrate sulla cartuccia ogni volta che eseguite un colpo, il che vi permette di ritornare sempre esattamente al punto in cui eravate l'ultima volta che avete tirato. Inoltre, vengono registrati i vostri risultati migliori su ciascun percorso, come pure i punteggi massimi mai ottenuti - e, se riuscite a battere il record del club, vi saranno consegnate le chiavi di una macchina decappottabile nuova fiammante!

Il "GOLF" Game Boy è un gioco davvero eccezionale, e, come al solito, non potrete più farne a meno! Gli effetti grafici e la musica non fanno che aumentare il divertimento, ed una volta che avrete cominciato a giocare non riuscirete davvero più a smettere!

Dalla Game Boy è in arrivo il biliardino, che, in perfetto stile Nintendo, presenta un mucchio di caratteristiche extra, cosa che rende tutti i loro giochi così speciali!

Si gioca su tre schermi a rullo, e l'idea di fondo consiste nell'abbattere i bersagli, far rimbalzare la pallina sulle molle e tirare alle buche che offrono bonus per ottenere dei punteggi megagalattici. Ci sono nuovi schermi con bonus in abbondanza, il che fa di questo gioco molto di più che semplicemente un'altra versione video del biliardino!

"Revenge of the Gator" unisce effetti grafici di prim'ordine all'azione veloce e sfrenata del biliardino - e, proprio come per tutti gli altri giochi Game Boy, non potrete più farne a meno!

L'ultimissimo gioco a puzzle, che sta per sconvolgere il Game Boy, vi farà strappare i capelli! Kwirk è una specie di incrocio tra "Tetris" e "Solomon's Key" - con l'unica differenza di essere, in tutta probabilità, ancora più avvincente!

Il vostro compito consiste nel guidare Kwirk attraverso i vari schermi, spostando i blocchi, in modo che possa raggiungere l'uscita. Non ci sono combattimenti da affrontare qui, e non c'è niente da far saltare in aria - l'unica arma a vostra disposizione è la vostra stessa intelligenza! Alcuni blocchi ruotano, altri scorrono, ed altri scompaiono diventando lava nera - sta a voi studiare il modo migliore per muoverli e riuscire a farvi strada verso lo stadio successivo.

"Kwirk" è entusiasmante - e gli appassionati di "Tetris" ne andranno pazzi!

Il possente Kuros è tornato - ed indovinate chi arriverà da Game Boy in sua compagnia? E' il mago malvagio, Malkil - nemico numero uno di Kuros nel Game Pack NES - che si prepara a dare ancor più filo da torcere al nostro eroe!

In questo gioco avventuroso a più livelli, Kuros si deve infiltrare nel castello del mago, scontrandosi con creature strane di ogni sorta. Dragoni, pipistrelli giganti, cannoni stregati, ed altre terribili creazioni, fanno la guardia al castello, ed attaccano Kuros non appena lo scorgono.

Ci sono un'infinità di oggetti e di tesori da raccogliere mentre il cavaliere coraggioso affronta gli sgherri di Malkil. Scudi magici, pugnali e gioielli preziosi sono tutti lì che aspettano di essere scovati, ed aiuteranno Kuros nella sua impresa.

PROFILO DI UN GIOCATORE

Nome: Thomas Mairwoger
Paese: Austria
Eta': 13
Giochi preferiti: Legend of Zelda, Super Mario, Metal Gear
Records raggiunti: Aver completato Castelvania in 4 giorni.
Adventure of Link - completato in 1 Settimana
Metal Gear - completato in 1 settimana
Hobbies: Giocare con Nintendo
Obbietti diventare un consulente di giochi Nintendo

Nome: Michael Merkelbach
Paese: Olanda
Eta': 11
Giochi preferiti: Soccer (Perché riesco sempre a vincere!) e Simon's Quest.
Records raggiunti: Aver Superato il livello cinque del soccer con punteggio 7-0.
Hobbies: Calcio, Tennis e Giocare a Nintendo fino a mandare in tilt la console.
Obbiettivi: Giocare con Nintendo il piu' possible.

Nome: Pierre Ives Jaillard
Paese: Francia
Eta': 14
Giochi preferiti: in modo particolare Zelda e Metal Gear per l'avventura ma anche Blade of Steel, Silent Service e Batman per la grafica eccellente.
Records raggiunti: Aver terminato Metal Gear in 4 Giorni (Durante le vacanze!)
Obbiettivi partecipare al campionato mondiale di Tetris . . . anche se dovro' allenarmi molto . . .

Nome: Garbi Gutierre
Paese: Spagna
Eta': 12
Giochi preferiti: Super Mario Bros., SMB II
Records raggiunti: Aver completato SMB in tempo record
Hobbies: Ascoltare musica in particolare Depeche Mode e scrivere poesie.
Obbiettivi: Scrivere altre poesie, fare sapere a tutti che ho completato Super Mario Bros

Top 5 Games

Quali sono i 5 videogiochi piú richiesti tra i possessori del NES? Consulta la nostra Hit Parade. Lettori da ogni parte d'Europa ci hanno inviato i 5 titoli preferiti da cui abbiamo tratto la classifica.

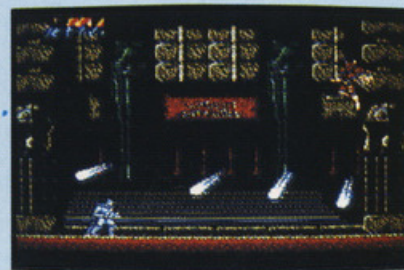
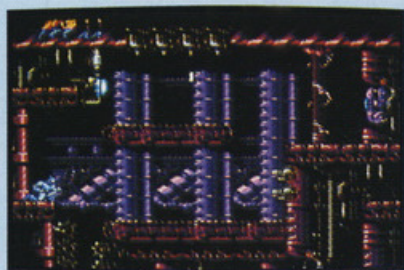
1. **SUPER MARIO BROS. 2**
2. **ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK**
3. **THE LEGEND OF ZELDA**
4. **SIMON'S QUEST**
5. **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES**

Fai anche tu la tua scelta scrivendo a: Club Nintendo Top 5 Games, Viale Baracca 20, 28041 ARONA (Novara)

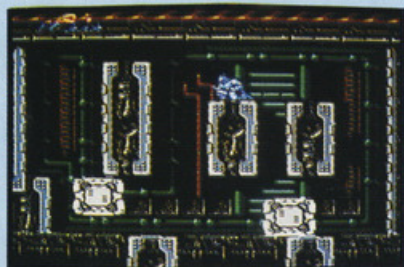
BATMAN

Aiutate il Dark Knight(Cavaliere Nero) a battere il malefico Joker seguendo i seguenti consigli sui livelli dall'uno al quattro!

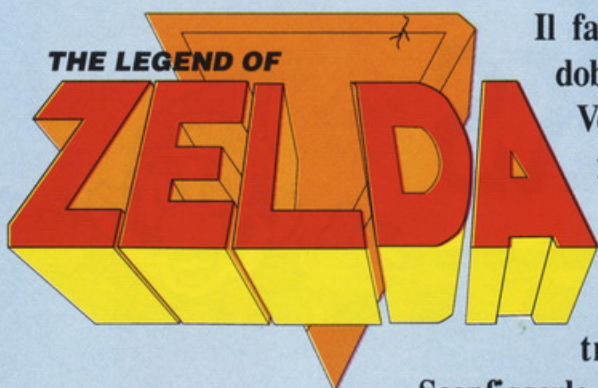
KILLER MOTH

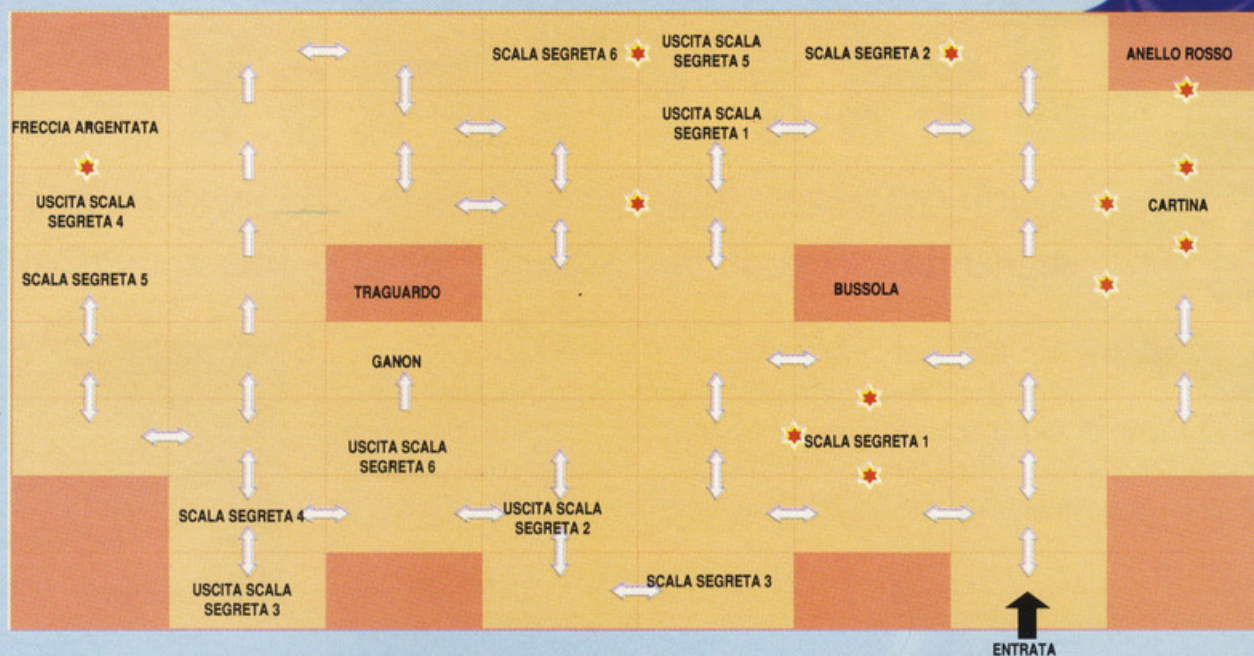
Moth (la Tarma), mandato da Joker a distruggere Batman, emette letali saette di fuoco in direzione del nostro eroe. Tuttavia, ci sono zone 'franche' su entrambi i lati dello schermo - mettetevi tra due saette e poi lasciate che se la veda con i boomerangs mentre sta piombando verso di voi.

L'INDUSTRIA CHIMICA AXIS

Una volta raggiunto il centro nevralgico dell'industria, Batman deve localizzare e distruggere l'attrezzatura della Macchina dell'Intelligenza. Prima di tutto dovrete portar fuori i due cannoni in fondo allo schermo - usate la pistola dalla parte sinistra, e schivate le pallottole abbassandovi e saltando sempre rispondendo al fuoco. Poi, raggiungete con un balzo il campo di forza elettrica, e fate fuoco a sinistra, togliete il generatore blu in funzione e la barriera scomparirà. Tutto ciò che vi resta da fare ora è dare un pugno all'altro generatore blu in alto a destra sullo schermo, e passerete al prossimo livello.

L'ELETTROESECUTORE

E' pazzo, è cattivo, ma non è invincibile! Dovrete entrare con grinta, e poi limitatevi a tirargli contro dei boomerangs il più velocemente possibile. Non preoccupatevi di evitare i suoi raggi a forma di luna, vedrete che i vostri boomerangs lo distruggeranno molto prima che il Dark Night(Cavaliere Nero) cada!

ALLARME AI DOPPI CONTAINER

Questi doppi containers sono stati progettati allo scopo di fermare gli intrusi, così Batman dovrà fare molta fatica per uscire vivo da questa impresa. Tanto per cominciare mettetevi sulla piattaforma a sinistra in alto, rivolti a sinistra, date un pugno al primo veicolo che vi si avvicina. Quando lo avrete distrutto, saltate giù a sinistra, e date un pugno al veicolo mentre sta scendendo.

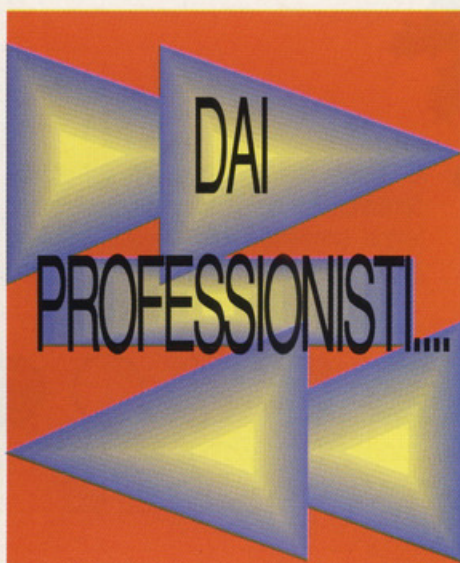
THE LEGEND OF ZELDA

Il fatto che sia Natale non significa che dobbiamo essere buoni con il cattivo Ganon! Voi Links che ve la state vedendo brutta là fuori nell'ultimo labirinto non dovete più preoccuparvi - sarete aiutati! Sotto troverete una piantina del livello nove, con tutti i passaggi segreti per poter trovare Ganon senza problemi. Sconfiggerlo, ovviamente, è un' altra cosa..

SCALA SEGRETA 6
USCITA SCALA SEGRETA 5
SCALA SEGRETA 2
ANELLO ROSSO
FRECCIA ARGENTATA
USCITA SCALA SEGRETA 1
USCITA SCALA SEGRETA 4
CARTINA
SCALA SEGRETA 5
TRAGUARDO
BUSSOLA
GANON
SCALA SEGRETA 1
USCITA SCALA SEGRETA 6
SCALA SEGRETA 4
USCITA SCALA SEGRETA 2
USCITA SCALA SEGRETA 3
SCALA SEGRETA 3
ENTRATA

Mike Tyson's PUNCH OUT!

Ecco qualcosa che siamo riusciti a tener segreta per molto tempo - il codice per raggiungere Mike Tyson in persona!! Prima di battervi contro Kid Dynamite, però, avete bisogno di fare esperienza contro tutti gli altri concorrenti, altrimenti vi caccerete nei guai! Se avete ciò che serve, inserite il seguente codice per la Dream Fight. E ricordate - può anche essere Natale, ma Tyson certo non ha intenzione di 'offrire' una facile sfida!

Il CODICE TYSON: 007 373 5963

Se siete già riusciti a battere Tyson, provate allora a battervi in un altro circuito mondiale. Per raggiungere Questo nuova formazione di pugilatori, inserite 135 792 468, e alla fine digitate 0 - ma non premete il tasto A. Prima premete e tenete premuto il tasto di selezione e poi, schiacciate i due tasti A e B contemporaneamente.

Il nostro ultimo codice per la stagione festiva vi permetterà di determinare il punteggio finale (dà molta più soddisfazione giocare seguendo alla lettera tutte le regole!) Si inserisce nello stesso modo del codice precedente - digitate 106 113 012, e poi 0 e infine schiacciate SELECT e A e B contemporaneamente.

COME FARE A SCONFIGGERE WART?

Per battere Wart, Mario deve mettersi sul lato sinistro dello schermo, esattamente sopra il vaso di ortaggi più lontano, a sinistra. Quando un ortaggio salta fuori, afferratelo, e tiratelo contro Wart proprio mentre lui apre la bocca, prima che abbia fatto uscire le bolle. Per riuscirci ci vuole un pó di pratica, quindi siate pazienti!!

ZELDA II

The Adventure of

LINK

COME FARE A SCONFIGGERE I GUARDIANI DEL PALAZZO 5 E 6?

Il guardiano del palazzo cinque, Gooma, è uno gnomo possente che tiene in mano una mazza di ferro munita di punte. E' forse il rivale piú forte che incontreterete. Per batterlo, Link dovrebbe prima, come difesa, fare un incantesimo che gli dia il potere di saltare in continuazione e poi continuare a saltare di qua e di là finché Gooma non si stanca. Quindi, colpitelo una volta, e fate un salto indietro per evitare la mazza. Ripetete semplicemente la manovra finché Gooma non risulterà sconfitto.

Barba, il guardiano del palazzo sei, é un drago gigantesco, che cerca disperatamente di fermare Link. Quando Link entra nella stanza, dovrebbe immediatamente avviarsi verso la colonna centrale, e fare una magia per poter saltare, proteggersi,ed essere riflettente. Se Barba emerge dalla pozza di lava a destra o a sinistra di Link, fate un salto e pugnalatelo, assicurandovi che non cada nella lava. Se Barba si leva da qualsiasi altra parte, dovete solo inginocchiarvi e fronteggiarlo. Ripetete la prima manovra finché non lo avrete abbattuto.

LIFE FORCE

COME FARE A SCONFIGGERE ZELOS?

Sconfiggere l'ultimo nemico non é molto difficile, giacché quello che ci vuole è pazienza e riflessi pronti.Portate l'astronave in fondo allo schermo, al centro-poi sparate alla testa del serpente, e inseguitelo,a destra e a sinistra . Quando lui attacca cercate di mettervi al centro, in fondo allo schermo, visto che qui, potete evitare i suoi colpi. Dopo aver sconfitto il serpente, ritornate in posizione di partenza e continuate a far fuoco sull'occhio. Questo esploderà piuttosto velocemente, e voi potrete scappare...

E dai lettori...

se hai dei problemi nel superare i vari livellie hai bisogno di aiuto scrivi a:.La posta dei lettori Club Nintendo Italia c/o CEMIT Casella Postale 1140-N 10100 TORINO

E se hai dei suggerimenti sui giochi Nintendo fanne partecipi anche gli altri lettori scrivendo allo stesso indirizzo sopra indicato.

Per raggiungereil guardiano dell'ultimo palazzo prima di tutto, scendete con il primo ascensore e girate a sinistra; quindi, prendete l'ascensore successivo e scendete; girate a destra e continuate così fino alla fine. Andate giù, poi a sinistra, e continuate così finchè non arrivate ad uno schermo a forma di incrocio. Se girate a sinistra troverete una bambola Link (una vita in più), mentre a destra troverete una fata.

Dallo schermo a forma di incrocio, scendete e poi andate a sinistra. Distruggete i mattoni che ricoprono il pavimento e, dopo aver rotto il dodicesimo e il tredicesimo, cadrete in un buco invisibile. Andate a destra e scendete giù per il buco situato tra le colate di lava, e vi troverete a sinistra del campo di battaglia finale...

James Peratt
England

SOLOMON'S KEY

Al terzo livello, create un blocco nell'angolo destro in alto, e poi distruggetelo - sarete ricompensati con una vita extra!

S Golly
Francia

Se toccate uno dei tre gioielli con la bacchetta di Dana, questo si trasformerà in un oggetto blu, fornendovi una palla infuocata!

Fabienne Molmy
Francia

Ecco un modo sicuro e semplice di sconfiggere i "Javelins".
Scegliete un batarang e piazzatevi lontano dalla portata della lancia di Javelin, completamente allungata. Con perfetto tempismo sparate un batarang nell'attimo in cui la lancia è in massima estensione. Questo distruggerà il vostro nemico con un colpo solo invece di quattro, e vi permetterà di risparmiare munizioni e tenerle per futuri ostacoli.

J Stoker
England

Mentre state volando sopra i promontori, all'inizio della partita, giratevi verso la parte posteriore del secondo di essi, in cima allo schermo, e vedrete salire rapidamente il vostro punteggio - di ben 5OOO punti!

N Roskelley
England

Per sconfiggere il Diavolo, prendete le bombe infuocate o l'ascia, e vedrete che con 8, 1O colpi lo annienterete. Se usate una qualsiasi altra arma vi ci vorrà quasi il doppio!

C Dufour
Francia

VIDEO SHORTS

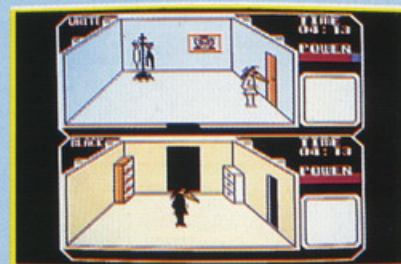
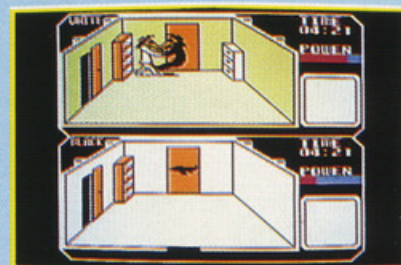
Vi siete mai chiesti che effetto farebbe andare a consegnare giornali per le strade più pazze d'America? Bè, il lavoro è tutto vostro, per gentile offerta della Mindscape e della loro versione arcade di "Paperboy".

Per completare il suo giro di consegne settimanale, Paperboy deve andare di casa in casa sulla sua fidatissima bici, stando alla larga da tutti i pazzi furiosi del vicinato che gli bloccano la strada. Tra questi ultimi ci sono casalinghe che hanno perso il controllo, ballerini folli di breakdance, cani rabbiosi e maniaci di skateboard che vanno a tutta velocità - bè, nessuno vi aveva detto che sarebbe stato facile! Ad ogni modo, non scoraggiatevi troppo, perché a Paperboy non mancano certo le difese - è in grado di bloccare per strada questi terremoti prendendoli a colpi di giornale. Può anche vendicarsi spaccando i vetri delle finestre alle case che non fanno parte del suo giro di consegne!

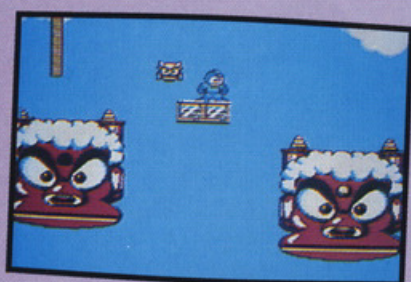
Paperboy può guadagnarsi ogni giorno dei nuovi abbonati, se riesce a consegnare i giornali a tutti i propri clienti; ma se non ne consegna ANCHE UNO SOLO, allora viene licenziato in tronco! Inoltre, per migliorare la propria abilità nel tirare i giornali, c'è un corso di addestramento alla fine di ogni giornata. In Paperboy c'è una confusione da matti dall'inizio alla fine, il che vuol dire ore ed ore di divertimento assicurato!

Ancora freschi freschi dalle loro bravate in incognito sulle pagine della rivista Mad, queste spie farabutte sono ora pronte a colpire il Nintendo Entertainment System! E non si fermeranno fino a che una di loro non l'avrà vinta; quindi sceglietevi quella che preferite ed immergetevi nel mondo di sotterfugi e doppiezze di "Spy vs Spy"!!

Entrambe le spie debbono portare a termine una missione a tempo limitato per scoprire i segreti di otto grandi ambasciate straniere. Il gioco si svolge su uno schermo diviso a metà, il che vi consente un'eccezionale azione in simultanea, oltre alla versione normale con un solo giocatore. L'idea di fondo è quella di guidare la vostra spia all'interno dell'ambasciata, andando alla caccia di importanti documenti di stato, e di vari altri segreti. Il vostro avversario ha esattamente le vostre stesse intenzioni, quindi dovrete fare in modo di rallentarlo in tutti i modi possibili. Qualche trappola nascosta sapientemente - del tipo di bombe, tagliole ed anche secchi pieni di acido - può essere utile per liberarvi momentaneamente dell'altra spia. Naturalmente, anche lui può prepararvi dei trabocchetti, il che garantisce salti mortali in abbondanza, con entrambe le spie che tentano senza interruzione di ingannarsi a vicenda!

Quando avrete raccolto tutti i segreti, precipitatevi verso la porta e raggiungete la libertà, raccogliendo i frutti della vittoria riportata sul vostro peggiore nemico! "Spy vs Spy" vi offre tutto l'umorismo ed il ritmo frenetico del fumetto, con in più la soddisfazione di essere in grado di fare brutti tiri, ingannare e tendere tranelli ai vostri amici nella divertentissima versione a due giocatori!

Nuovi Arrivi

Dr Willy, lo scienziato più malvagio ed assetato di potere del mondo, è tornato!! Si è procurato otto temibili scagnozzi, ed il suo primo piano consiste nel distruggere il proprio nemico numero uno, Mega Man! Ma anche il super eroe più forte del mondo è pronto alla sfida ed è deciso a liberare il mondo da quello scienziato una volta per tutte!

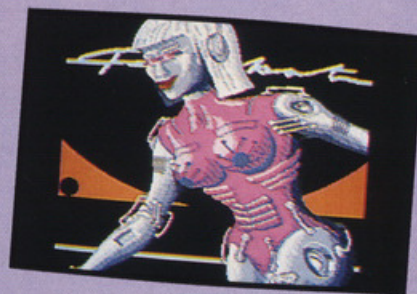
Mega Man deve aprirsi la strada combattendo attraverso otto livelli differenti, ognuno con in fondo un guardiano, prima di poter raggiungere il Dr Willy. Così come accadeva nella sua prima avventura, Mega Man è in grado di utilizzare l'arma speciale di ciascun malfattore, dopo averlo sconfitto. Il Dr Light, il creatore di Mega Man, gli ha anche fornito tre pezzi di equipaggiamento nuovi, per rendere la sua difficilissima impresa appena un po' più facile. La Piattaforma di Levitazione, la Slitta Jet e la Piattaforma a Muro Semovente, permettono al nostro eroe di oltrepassare ostacoli altrimenti insuperabili.

Con tutte le caratteristiche e la sfrenata eccitazione della versione originale - e ben altro ancora, inclusi effetti sonori e grafici ancora migliori dei precedenti - "Mega Man II" è davvero un gioco da non perdere per tutti i veri appassionati di videogames - potete davvero lasciarvelo scappare?

Vi infilate nella cabina di pilotaggio di un nuovissimo caccia da combattimento a tecnologia avanzata Stealth ATF. Mentre afferrate i comandi già pregustate l'emozione con un brivido di attesa che vi scende lungo la spina dorsale, e scosse di adrenalina che scuotono il vostro corpo. Ci siamo! Siete una recluta e vi hanno appena affidato la vostra prima missione - scovare e distruggere quattro tra i migliori caccia nemici.

La torre di controllo vi dà via libera, e dopo aver pregato in silenzio per un attimo, premete pian piano il comando del gas. La forza di gravità vi schiaccia ancora di più contro il seggiolino, mentre l'aereo raggiunge la velocità di decollo, e si solleva con grazia nell'aria calda ed umida del deserto. Voi scrutate il cielo con nervosismo, pronti per l'inevitabile combattimento ravvicinato, quando ecco che scorgete, sul vostro radar, dei leggeri lampeggiamenti. Il nemico è nel vostro raggio d'azione! E' venuto il momento di mettere alla prova tutti i vostri anni di duro allenamento - e ormai non potete tornare indietro! Respirate profondamente mentre il primo avversario sfreccia sulla vostra sinistra con un rombo, lasciandovi immersi nella sua scia di vapore. Il secondo non vi sfugge, ed i suoni acuti che provengono dal computer di bordo vi informano che i vostri missili sono puntati. Gli occhi vi si socchiudono nell'abbagliante luce del sole mentre il dito indugia sopra il pulsante di tiro....

Ora potete diventare dei maghi del biliardino con il Nintendo Entertainment System - "Pinbot" è l'avvenimento sensazione dell'era spaziale delle sale giochi, che sfrutta le caratteristiche del biliardino fino al limite, ed anche oltre! Osservate la palla che rimbalza da una parte all'altra del tavolo di Pinbot, ed ascoltate la voce sintetizzata al computer del Pinbot stesso che vi informa sui bonus e sui pericoli in arrivo!

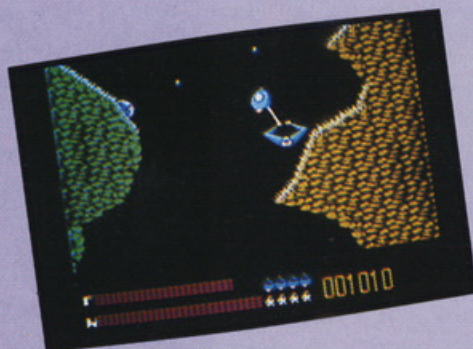
Lo scopo è quello di avanzare, oltrepassando tutti i pianeti del sistema solare, accumulando punteggi megagalattici strada facendo. Tanto per cominciare, il vostro itinerario vi porta sul pianeta Plutone, dalle temperature glaciali, dopo di che viaggerete per tutti i pianeti, ognuno di volta in volta più caldo del precedente, fino a che non raggiungerete la destinazione finale - il SOLE! Ma state attenti, perché più caldo è il pianeta, più bollente si fa l'azione! Solo i giocatori con i riflessi più pronti raggiungono i punteggi stratosferici degni di un campione di "Pinbot"! Potete conquistarvi punti extra colpendo le aree del mondo di Pinbot che valgono di più - fate cadere la palla all'interno del vortice, lanciatevi in volata su per la rampa solare, o mettete alla prova la vostra fortuna sulle autoscontro a reazione! A voi la scelta, in questo gioco tanto avvincente e fatto di azione pura!

"Pinbot" è il biliardino del futuro con cui giocare sul NES oggi stesso!

Snake Rattle n Roll

In un mondo fatto a scacchiera, abitato da Big Foot, Jaws, Krazy Seats e Nibbly Pibbleys, vivono Rattle e Roll. Questi bei tipi sono due dei serpenti più pazzoidi che vi potrà mai capitare di incontrare - vivono solo per trangugiare i Nibbly Pibbleys ed esplorare il loro immenso territorio tridimensionale.

Si tratta di un gioco che potete fare da soli, o nella versione con due serpenti in simultanea, insieme ad un amico. L'idea è quella di muoversi attraverso ciascun livello, utilizzando la lingua per afferrare tutti gli ignari Nibbly Pibbleys, e sempre tenendo d'occhio i bonus. Però ricordatevi che Rattle e Roll non sono soli - ci sono mostri in quantità, che non vedono l'ora di farsi un bel serpente sbucciato! Andate a cacciarvi tra i piedi di Big Foot, e lui vi schiaccierà, mentre se restate troppo a lungo nell'acqua, arriva l'ora di cena per Jaws. Ma i nostri amici rettili non sono del tutto privi di difese - uno schiocco di lingua ben assestato li libererà anche dello scocciatore più insistente. Non appena Rattle e Roll hanno fatto il pieno, non dovete fare altro che suonare il campanello che si trova alla fine di un livello, aprire la porta e passare oltre, per una nuova scorpacciata di giochi e divertimento.

"Snake, Rattle and Roll" è un gioco esclusivo offerto dai programmatori della Rare. Chiunque abbia un senso dell'umorismo un po' spiccato ne resterà entusiasta!

SOLAR JETMAN

La vita non è facile per chi è nel settore del salvataggio intergalattico. L'orario è lungo, e spesso le ricompense sembrano tuttaltro che munifiche. Nonostante questo, Solar Jetman è deciso ad arricchirsi- perciò è partito verso le profondità inesplorate dello spazio, per raccogliere e rimettere insieme i pezzi dell'antica Nave Spaziale d'oro...

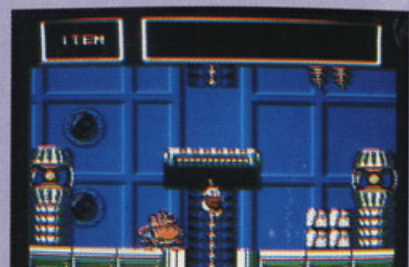
Jetman deve passare da un pianeta all'altro, raccogliendo tutti i componenti della navicella. Ogni pianeta rappresenta una minaccia non trascurabile, visto che Jetman deve non solo evitare di venir colpito da alieni famelici che fanno la guardia al proprio ciarpame, ma deve anche vedersela con la forza di attrazione di ciascun pianeta. Jetman può proteggere la propria navicella di salvataggio raccogliendo oggetti e gemme, con i quali sarà poi in grado di acquistare equipaggiamento di vitale importanza, come armi extra. All'interno di ciascun livello, ci sono zone di curvatura, che vi trasporteranno nelle profonde viscere dei pianeti - Jetman le deve utilizzare per raccogliere i pezzi della Nave Spaziale d'Oro, ed altri oggetti affini.

Se riuscirete ad imparare come superare la costante attrazione esercitata dalla forza di gravità, e saprete evitare gli alieni infuriati, ci sarà di che fare fortuna. Dunque siate coraggiosi, impavidi e gettatevi nell'impresa!

DISNEY'S DUCKTALES

"Duck Tales" è tutto basato sullo spilorcio Zio Paperone, il cui più grande sogno nella vita è il denaro, e che quindi farebbe qualsiasi cosa per ottenerlo - incluso rischiare il collo in prima persona!

Per mettere le mani sul contante, Paperon de' Paperoni deve farsi strada attraverso cinque livelli diversi di gioco. Può affrontare nell'ordine che preferisce i vari stadi, i quali consistono ad esempio nell'esplorare la Jungla dell'Amazzonia, affrontare la dimora del Conte Duckula, e persino nel fare un viaggio sulla luna! Naturalmente, Zio Paperone in fondo in fondo ha del buon cuore, e perciò nel corso del gioco deve salvare i propri amici e nipoti che sono stati rapiti. C'è di che darsi da fare e divertirsi in abbondanza, aiutando il nostro amico pennuto a portare a termine i propri compiti, e, per rendere il gioco ancor più stimolante, avete a disposizione tre livelli di abilità.

Con gli eccezionali effetti grafici caratteristici dei cartoni animati, ed una flessibilità di gioco senza pari, "Duck Tales" farà la felicità di tutti i fans di questi simpaticissimi personaggi di Walt Disney, così come quella di coloro che sono semplicemente alla ricerca di un gioco super!

BAYOU BILLY

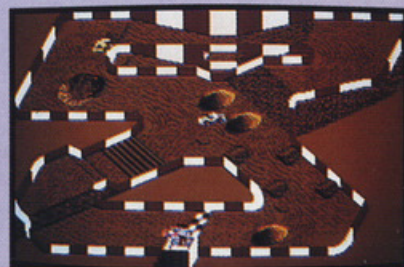
La ragazza di Billy, Annabelle, è stata rapita dal malvagio Gordon, e trasportata nella gigantesca tenuta del malfattore. Come ogni eroe che si rispetti, Billy ha giurato di riprendersi l'amata, ma prima deve aprirsi la strada combattendo attraverso i tanti infidi livelli della tenuta di Gordon!

In un gioco inimitabile, che abbina l'uso della tastiera di comando con quello del fucile Zapper, Billy deve davvero dimostrare di avere del fegato se vuole averla vinta. Parte dalle paludi, e le sue uniche armi sono i propri pugni ed i propri piedi. Ad ogni modo, pochi calci ben assestati saranno sufficienti ad alleggerire gli scagnozzi di Gordon delle armi, consentendo così a Billy di raccoglierle ed utilizzarle in vece loro. Il Fucile Zapper entra in azione al secondo livello, nel quale Billy viene attaccato di sorpresa da un numero superiore di tirapiedi - toglieteli di mezzo ad uno ad uno, prima che vi sparino! Billy dovrà anche rubare un camion, e lanciarsi in una corsa disperata nel deserto, per poter continuare l'incessante inseguimento del rapitore della propria ragazza!

SUPER

Saltate in macchina, agganciate le cinture di sicurezza, ed infilatevi il casco, perché presto tutti i brividi e le cadute delle corse automobilistiche su ogni superficie arriveranno rombando sui vostri NES!

Il semaforo diventa verde, ed ecco che partite - sfidando in velocità il computer, oppure affrontando i vostri amici, su tutta una gamma di piste sconnesse e coperte di buche. Il ritmo indiavolato non rallenta neppure un istante, e non c'è spazio per errori! Siete alla guida di una diabolica macchina col turbo, che deve essere maneggiata con cura se volete che il primo veicolo ad oltrepassare la bandiera a scacchi sia il vostro. Dopo ogni gara, vi verrà assegnato un premio in denaro, e quanto migliore sarà stato il vostro piazzamento, tanto più alta sarà la somma che riceverete. Spendetela saggiamente per riassestare la vostra macchina da corsa con l'aggiunta di tutta una serie di pezzi di ricambio. I motori migliori ed i turbo possono costare cari, ma, se volete uscire dalla competizione, voi e la vostra tuta impregnata di fatica, dovete comprare il meglio!

Potrete praticamente annusare l'odore di gomma bruciata e sentire il rombo dei motori, mentre le macchine si inseguono sulla pista. Decisamente, non è roba da autisti della domenica!

Segreteria Club Nintendo
Viale Baracca 20
28041 ARONA (Novara)

La Posta dei lettori

Cari amici della Nintendo,
nel gioco "Simon's Quest" Castelvania II sono riuscito a trovare tre parti del conte Dracula (osso, cuore, occhio) ma a questo punto non riesco a trovare le altre due case. C'è qualche passaggio segreto?
(Aurelio Serini)

Cari amici della Nintendo,
sono una bambina di 11 anni o ho comprato "The Legend of Zelda". E' molto bello, ma non riesco a trovare il modo di prendere la spada magica e sconfiggere il mostro del 7° labirinto. Potete spiegarmi il mistero?
(Paola Scapin)

Siamo un gruppo di ragazzi romani appassionati dei video-games Nintendo, soprattutto della serie ZAPPER e AZIONE. Vorremmo sapere se esistono delle gare, dei campionati o delle competizioni organizzate da voi. Se no, perchè non ne organizzate? Inoltre: è possibile essere informati (mensilmente o periodicamente) di tutte le uscite di cassette o qualsiasi novità riguardante la Nintendo?
(Michele Rizzi e i suoi amici)

Gentilissima Nintendo,
ho comprato la cartuccia Castlevania II (Simon's Quest)". Purtroppo però non sono ruiscito a proseguire fin da subito, perchè non riesco a trovare gli elementi determinanti. Vi sarei grato se mi potreste dare degli aiuti per superare i primi livelli.
(Riccardo Giachino)

Carissimi amici,
come vedete le esigenze dei NINTENDOMANIACI sono molte: la necessità di conoscere i segreti dei giochi, la voglia di sentirsi uniti e scambiare le proprie idee, la curiosità di conoscere i nuovi titoli, e tante cose ancora.
Cosa c'è di meglio di un giornale come il "CLUB NINTENDO" per rispondere a tutti gli interrogativi possibili?
Ecco infatti che d'ora in poi saranno pubblicate le mappe dei passaggi più difficili, i labirinti, insomma . . . i consigli degli esperti!!!
E non solo, le novità verrano presentate in anteprima a sarete costantemente informati su tutte le iniziative del "Mondo Nintendo".
Ancora un benvenuto a tutti e buon divertimento
Super Mario

POWER GLOVE

IL POTERE NELLA TUA MANO

Con un dito potrai far volare astronavi. Alzando un braccio riuscirai a far saltare il protagonista del tuo gioco. Sferrando un pugno potrai mettere K.O. il tuo nemico sullo schermo. E'il potere di POWER GLOVE, la rivoluzione NINTENDO nei videogiochi!

POWER GLOVE è una tecnologia derivata direttamente dalla ricerca Nasa, sui sistemi per comandare i robot delle Stazioni Orbitanti. Può sostituire il joy stick regalandoti il modo più naturale e istintivo di vivere tutti i giochi NINTENDO. Vivi emozioni "reali" con il guanto POWERGLOVE! E' facilissimo da installare e da usare, e si adatta a tutti i VIDEO GIOCHI NINTENDO. Chiedi subito informazioni al tuo negoziante di fiducia!

UN MIGLIOR COLLEGAMENTO TRA L'UOMO E LA MACCHINA

Il NINTENDO World of Entertainment
Se non ci fosse, Natale non sarebbe più Natale!
Nintendo
SILENT SERVICE
Faxanadu
SNAKE RATTLE N ROLL
SUPER OFF ROAD
MEGA MAN 2